

**INSTITUTIO  
JURNAL PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN**

**Pengembangan Media Video Animasi Untuk Materi Pembelajaran Karakter Bersaksi Di Sekolah Minggu  
Denissa Alfiany Luhulima**

**Sumbangan Pemikiran John Hick Bagi Perjumpaan Agama-Agama  
Agustinus A. Lopuhaa**

**Perjumpaan Adat Dan Teologi Hkbp Dalam Konteks Bergereja Di Tengah-Tengah Masyarakat Batak Toba  
Maurits Junard Pollatu**

**Interaksi Antar Dua Komunitas Agama (Islam-Kristen) Pasca Konflik Di Desa Latta Kota Ambon  
Alec Albartin Sapulette**

**Panggilan Dan Pelayanan Dalam Konteks Bergereja Di HKBP  
Ance Maritan D Sihotang**



**DITERBITKAN OLEH  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN  
STAKPN AMBON**

# INSTITUTIO

## JURNAL PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN

Penanggung Jawab  
Redaktur Ahli

Staf Redaksi

### TIM REDAKSI

Dr. A.Ch. Kakiay, M.SI  
Prof. Dr. A. Watloly, S.PAK, M.Hum  
Dr. S.B Sidjabat  
Dr. Ch.D.W Sahertian, M.Pd  
Onisimus Amtu, M.Pd  
J. Matital, M.Pd  
Ledy Manusama, M.Pd.K  
Dr. A. Siahaya, M.Th  
Dr. L.S Joseph, M.Th  
Dr. S.L Souisa, M.Th  
Dr. Samel Sopakua, M.Th  
Astrid G Sanaky, M.Si

Institutio lengkapnya *Institutio Christianae Religionis* (Bahasa Inggris: *The Institutes Of The Christian Religion* - Pendidikan Agama Kristen) merupakan tulisan penting dari John Calvin Mengenai Teologi Sistematis Ajaran Kristen Protestan. Karya ini sangat berpengaruh di dunia barat dan masih digunakan secara luas oleh pakar teologi sampai sekarang. Pada tahun 1536, John Calvin menerbitkan edisi pertama Institutio: Pengajaran Agama Kristen yang merupakan teologi sistematis yang dengan jelas membela ajaran-ajaran reformasi.

Calvin menjelaskan struktur dasar bukunya ini dalam Bab Pembuka Institutio yang paling terkenal, ada dua tema umum yang dibahas: Sang Pencipta dan Ciptaannya. Terutama buku ini memusatkan pada pengetahuan tentang Allah pencipta, tetapi sebagaimana dalam penciptaan manusia, kesempurnaan ilahi dinyatakan paling jelas. Ada juga pengamatan apa yang dapat diketahui mengenai umat manusia, apalagi pengetahuan manusia tentang Allah dan tentang apa yang dikehendakinya dari ciptaannya, itulah yang menjadi pokok pembahasan utama sebuah buku teologi.

Penetapan nama Institutio didasarkan pada pertimbangan bahwa perlu adanya reformasi PAK bagi konstruksi PAK yang kontekstual untuk menjawab masalah-masalah Pendidikan secara umum dan PAK secara khusus. Institutio dirancang sebagai sarana pertukaran gagasan, hasil penelitian, dan kajian akademis dalam bidang Pendidikan Agama Kristen maupun studi-studi interdisipliner yang terkait dan memperkaya bidang studi PAK

# INSTITUTIO

## JURNAL PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN

---

---

### DAFTAR ISI

Pengembangan Media Video Animasi Untuk Materi Pembelajaran Karakter Bersaksi Di Sekolah Minggu Denissa Alfiany Luhulima	1-17
Sumbangan Pemikiran John Hick Bagi Perjumpaan Agama-Agama Agustinus A. Lopuhaa	18-32
Perjumpaan Adat Dan Teologi Hkbp Dalam Konteks Bergereja Di Tengah-Tengah Masyarakat Batak Toba Maurits Junard Pollatu	33-48
Interaksi Antar Dua Komunitas Agama (Islam-Kristen) Pasca Konflik Di Desa Latta Kota Ambon Alce Albartin Sapulette	49-60
Panggilan Dan Pelayanan Dalam Konteks Bergereja Di HKBP Ance Maritan D Sihotang	61-72

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MATERI  
PEMBELAJARAN KARAKTER BERSAKSI DI SEKOLAH  
MINGGU**

**Oleh: Denissa Alfiany Luhulima**

**Abstrak**

*Sunday school is one of the non-formal education for children aged 1-15 years who are Christians in Indonesia, one of them in Maluku. The Sunday School in Maluku is one of them, under the Maluku Protestant Church (GPM) in the form of Sunday Schools and Tunas Pekabaran Injil (SM-TPI), and also Catechisms. SM-TPI education and GPM catechism are levels of formal church education that are expected to be followed by all levels of age of children, from 1 year old to 15 years old. The implementation of education and guidance for children, adolescents and GPM catechisms are classified as follows, a) toddlers aged 1-3 years old, b) indria children aged 4-6 years old, c) children, aged 7-9 years, d) children , aged 10-12 years old, e) GPM adolescents, aged 13 to 15 years old, and f) GPM cattechism aged 16 years old and over. The aim of the GPM Sunday School is to shape the character of GPM children in accordance with the character of Jesus Christ as written in the Bible; but to understand the Bible for children sometimes it is still difficult, because there are several styles of language and thoughts that are quite difficult for children to understand. Therefore, one way to ask children to understand Bible is by applying interesting activities with the help of interesting media as well. The development of animated videos aims to help Sunday school children understanding the word of God and can help Sunday school teachers to deliver Sunday school material especially at the level of young children, so that the GPM Sunday school goals can be achieved. The types of videos made in this development are animated videos. Animation is used in order to attract the attention of children, and the material used in the development of the video is material that is adapted to the Sunday school teaching materials of GPM level 3, namely testifying character materials. This animated video was developed using the ASSURE research model. The result of the validation tests from material experts, media experts, design experts shows that animated videos are very useful and suitable to be used in the learning process in Sunday school. Based on the results of field tests of this animated video as well, it can help Sunday school children in understanding the material taught by the teacher, particularly the material of testifying characters.*

**Keywords:** *Sunday school, video, animation*

**A. Pendahuluan**



enggunaan media sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran sudah-

lah sangat disadari oleh banyak praktisi pendidikan. Munadi (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang

dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media Video salah satu media yang sudah digunakan untuk membantu dalam pembelajaran. Ada berbagai macam jenis video salah satunya yaitu video animasi. Animasi sendiri merupakan suatu sequence gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu tertentu sehingga terciptalah sebuah ilusi gambar bergerak. Secara sederhana animasi pada dasarnya yaitu menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis dan menarik. Penggunaan animasi di dalam sebuah video pembelajaran mampu menarik perhatian, serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. Semuanya ini akan membantu dalam proses mengurangi beban kognitif pebelajar dalam menerima suatu materi pelajaran atau pesan yang ingin disampaikan oleh pembelajar.

Greenberg dan Zanetis (2012) mengatakan bahwa menurut survei yang dilakukan oleh Corporation for Public Broadcasting tentang penggunaan video dan televisi di North American schools 92 % dari guru yang diwawancarai menganggap bahwa televisi dan video membantu mereka untuk pembelajaran yang lebih efektif, sedangkan 88 % menjawab bahwa teknologi memungkinkan mereka lebih kreatif. Selain itu hasil belajar dari 80 %

menunjukkan hasil yang sangat positif, akibat dari penggunaan teknologi video di dalam kelas.

Media video bukan saja dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada pendidikan formal seperti sekolah dasar hingga perguruan tinggi, tetapi media video juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada pendidikan non formal. Salah satu contoh pendidikan non formal yaitu pendidikan sekolah minggu. Media video digunakan pada sekolah minggu untuk membantu dalam pendalaman materi kepada anak sekolah minggu.

Sekolah Minggu merupakan salah satu pendidikan non formal untuk anak usia 1 – 15 tahun yang beragama kristen di Indonesia. Sekolah minggu pertama kali di didirikan oleh Robert Raikes, seorang wartawan dan anak pemilik perusahaan koran di Inggris yang prihatin dengan keadaan kaum muda gelandangan di kotanya Gloucester. Di Indonesia, Sekolah Minggu pun akhirnya berkembang dan masuk di wilayah Maluku. Wadah Sekolah Minggu di Maluku salah satunya berada di bawah Gereja Protestan Maluku (GPM) dalam bentuk Sekolah Minggu dan Tunas Peka-baran Injil (SM-TPI) dan Katekisasi. Pelaksanaan pendidikan dan pembinaan bagi anak, remaja dan katekisasi GPM dikelompokkan sebagai berikut, 1) Jenjang Anak batita usia 1-3 tahun, 2) Jenjang anak indria usia 4-6 tahun, 3) Jenjang anak kecil, usia 7-9 tahun, 4) Jenjang

anak tanggung, 10-12 tahun, 5) Jenjang anak remaja berusia 13 sampai 15 tahun, dan 6) Katekisan GPM berusia 16 tahun ke atas. Tujuan SM-TPI dan Ketekisan GPM adalah pembentukan karakter anak-anak GPM yang sesuai dengan karakter Yesus Kristus Tuhan yang tertulis di dalam Firman (Ulangan 6 : 4 – 9).

Jenjang Anak kecil merupakan salah satu jenjang pada sekolah minggu yang berisikan anak-anak yang berusia antara 7 - 9 tahun. Pada jenjang anak kecil, anak dibagi lagi menjadi 3 sub jenjang yaitu anak umur 7 tahun berada pada sub jenjang anak kecil 1, anak umur 8 tahun berada pada sub jenjang anak kecil 2, dan anak yang berumur 9 tahun berada pada sub jenjang anak kecil 3. Di sekolah minggu Materi yang di ajarkan adalah materi yang bersumber dari Alkitab dan menurut Laheba (2007) memahami alkitab bagi anak-anak lebih sulit sebab ada beberapa gaya bahasa, pilihan kata yang cukup sulit dimengerti anak, untuk itulah cara terbaik untuk mengajak anak membaca dan memahami alkitab yaitu mengadakan kegiatan yang menarik bagi anak dengan memberikan bantuan visual dengan warna-warni yang menarik. Selain itu jenjang anak kecil sekarang ini, mereka tergolog dalam anak-anak Generasi Z. Menurut Miccrendel (2016) anak-anak Generasi Z adalah anak-anak yang lahir pada tahun 1995-2009 selain itu merupakan generasi global, sosial,

visual, dan teknologi. Gaith (2010) dalam Mardina (n.d) mengemukakan bahwa gaya belajar untuk generasi Z juga bisa terpengaruh dengan adanya teknologi yang semakin modern, sehingga muncul anggapan bahwa cara belajar anak generasi Z sudah terbiasa dengan cepat, menciptakan koneksi secara acak, memproses informasi visual secara dinamis, dan informasi yang diperoleh bisa akurat dan bermanfaat. Dilihat dari faktor-faktor yang telah dijelaskan maka penggunaan video dapat dicoba sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah minggu. Penggunaan media video dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah minggu karena media video dapat menarik perhatian anak karena penyajiannya dalam bentuk gambar dan suara, serta video dapat diputar berulang-ulang kali sehingga anak-anak dapat lebih memahami apa yang di sampaikan pengajar sekolah minggu. Selain itu gaya belajar anak di zaman sekarang ini yang lebih menyukai format audio-visual, maka penggunaan media video dapat dicobakan kepada anak-anak dalam membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan pada hal tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan salah satu media audio visual yaitu pengembangan media video animasi untuk materi pembelajaran karakter bersaksi di sekolah minggu yang materinya bersumber dari firman. Materi yang diajarkan pada

video ini yaitu materi tentang pembelajaran karakter yang sesuai dengan bahan ajar yang digunakan di sekolah minggu khususnya pada jenjang anak kecil 3 yaitu bersaksi. Melalui materi ini anak dari kecil diajarkan untuk menjadi saksi Yesus Kristus Tuhan.

## B. Landasan Teori

### Media Video Animasi

Arsyad dalam Rusman dkk (2012) mengatakan bahwa video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.. Pesan yang disajikan melalui video ini bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun fiktif, bisa juga bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

Seiring dengan perkembangan zaman, media video ini pun akhirnya mulai digunakan dalam dunia pendidikan pada proses pembelajaran. Menurut Riyana (2007) media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Maka dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bah-

wa video merupakan suatu media audio-visual yang terdiri dari sekumpulan objek yang bergerak dengan memiliki audio yang sesuai.

Nugent dalam Smaldino,dkk (2008) mengatakan sudah banyak guru dalam pendidikan formal maupun non formal telah menggunakan video untuk memperkenalkan sebuah topik, untuk menyajikan konten, untuk memberikan perbaikan, dan untuk membantu dalam pengayaan. Segmen video dapat digunakan dalam semua lingkungan pengajaran dengan kelas, kelompok-kelompok kecil dan individual pebelajar.

Penggunaan video sebagai media pembelajar semakin meluas seiring dengan kemajuan teknologi, hal ini dapat dilihat dari penyampaianya dapat melalui *Video Compact Disc* (VCD) atau *Digital Versatile Disc* (DVD), disampaikan melalui televisi, bahkan sekarang disampaikan melalui internet yaitu video internet atau *youtube*. Menurut Isminiati (2012), sebagai sebuah media pembelajaran, maka karakteristik video yaitu (1) terdapat rumusan tujuan pembelajaran yang jelas, operasional, dan terukur, (2) terdapat materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit atau kegiatan spesifik, (3) tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi, (4) video pembelajaran menggunakan penuturan (*voice over*) dengan bahasa yang sederhana dan mudah untuk dipahami, (5) bahasa yang digunakan lebih bersi-

fat komunikatif, berusaha mengajak penonton lebih terlibat dalam materi yang disajikan, (6) kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait suasana atau konteks tugas dan lingkungan pebelajar, (7) terdapat instrument penilaian yang memungkinkan pebelajar untuk melakukan self-assesment, (8) terdapat instrument yang dapat digunakan menetapkan tingkat penguasaan materi untuk menetapkan kegiatan belajar selanjutnya, (9) tersedia rujukan atau pengayaan atau referensi yang mendukung materi yang diajarkan.

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu "*anima*" yang berarti menghidupkan atau memberi nafas (Wright, 2005). Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman tentang pembelajaran dapat meningkat. Secara umum animasi dapat dibagi kedalam 3 kategori, yaitu 1). *Traditional Animation*, animasi tradisional adalah kategori animasi yang sudah berumur sangat tua atau sangat lama. 2) *Stop Motion Animation*, adalah animasi yang menggunakan media perekam, misalnya kamera untuk menangkap pergerakan objek yang digerakkan sedikit demi sedikit. Cara kerja jenis animasi ini yaitu objek akan diatur untuk memperlihatkan pose tertentu dan kamera akan merekam pose objek tersebut. 3) *Computer Grap-*

*hic Animation*, adalah jenis animasi yang keseluruhan prosesnya dikerjakan dengan media komputer. Animasi ini dapat berupa animasi 2D maupun animasi 3D. Sebagai media, animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

### **Pembelajaran Karakter**

Mengajarkan karakter atau nilai merupakan fungsi pendidikan yang harus dijalankan oleh pendidikan formal, non-formal serta terintegrasi dalam setiap bagian dari kurikulum pendidikan (Watz, 2011). Lickona (2012) Dalam mengajarkan tentang karakter ada 3 bagian yang saling berhubungan yaitu moral knowing, moral *feeling*, dan moral *action*. Karakter yang baik terdiri dari mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, dan melakukan hal yang baik dalam cara berpikir, kebiasaan dalam hati dan kebiasaan dalam tindakan.

Karakter yang baik diperoleh melalui sebuah pembiasaan dan keteladan, sehingga karakter bukan saja hanya sebuah konsep tetapi perlu dikerjakan. Pebelajar membutuhkan panduan yang dapat mem-

bantu mereka agar dapat mempraktikkan karakter baik. Mengajarkan karakter akan berhasil bila disertai dengan media pembelajaran yang tepat dan diberikan sejak anak berusia dini, oleh karena itu dalam pengembangan video animasi untuk materi pembelajaran karakter bersaksi ini penting untuk diperhatikan bahwa video pembelajaran ini dapat mengarahkan para pebelajar untuk mendapatkan informasi, serta motivasi untuk mendorong pebelajar mencapai tujuan pembelajaran khususnya untuk pembentukan karakter.

### Karakteristik Jenjang Anak Kecil 3

Jenjang anak kecil 3 sekolah minggu merupakan kelas yang berisikan anak-anak berumur 9 tahun. Karakteristik anak pada jenjang anak kecil 3 sekolah minggu sama dengan karakteristik anak berumur 9 tahun pada umumnya.

Menurut Piaget<sup>1</sup> dalam Suparno, anak pada umur 9 tahun merupakan anak yang perkembangan kognitifnya masuk dalam tahap operasional konkret. Tahap ini dicirikan dengan perkembangan perkembangan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan tertentu yang logis. Pada tahap ini anak sudah mulai menyingkalkan egosentrisnya dan dapat bermain dalam kelompok dengan aturan kelompok atau

kerjasama. Anak dapat dimotivasi dengan mengerti hal-hal yang sistematis.

Menurut Sumiyatiningsih<sup>2</sup> perkembangan moral/etika, perkembangan ego, dan perkembangan iman anak pada usia 9 tahun ini sebagai berikut : 1) Perkembangan moral/etika, anak mulai memperhatikan kelompok dan menyesuaikan dengan norma-norma kelompok. Mereka mulai melakukan relasi timbal balik dengan orang lain (*we are good to each other*). Motifnya adalah menjadi "anak lelaki yang baik dan anak perempuan yang manis" (*to be a nice guy/girl*) agar diterima oleh orang lain, menarik perhatian orang lain, dan mempunyai peran yang penting. Dalam dirinya mulai muncul kesanggupan menilai perbuatan dari motivasinya. 2) Perkembangan Ego, pada tahap ini anak mulai bergumul. Di satu sisi, dia ingin bersikap rajin, berke-lakuan baik, dan berinisiatif. Namun, disisi lain, dia ingin mengalahkan rasa rendah diri. Anak mulai menyadari kompetensi, kemampuan, bakat, atau talentanya. Pada saat ini, mereka sangat bersemangat untuk mengembangkan keterampilan, ingin mencapai sesuatu, dan bekerja dengan rajin sebagai suatu kesenangan atau untuk mendapatkan

<sup>1</sup> Suparno, P. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.

<sup>2</sup> Sumiyatiningsih, D. 2006. *Mengajar Dengan Kreatif & Menarik : Buku Pegangan Untuk Mengajar Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta: Andi.

pengakuan. Mereka mulai senang mengerjakan hal-hal yang kompleks, senang membantu orang lain dan berminat untuk mengerjakan segala sesuatu yang berkaitan dengan belajar. Meskipun demikian, kadang-kadang mereka harus berusaha melawan keinginan untuk bersifat pasif, kehilangan ambisi, melawan keterlambatan, dan sulit berkonsentrasi.<sup>3</sup>) Perkembangan Iman. Anak mengawali suatu taraf saat ia mengambil alih cerita atau kisah, kepercayaan, dan tradisi persekutuan tempat ia menjadi anggotanya, atau ambil bagian di dalamnya. Pada usia ini, anak mulai menempatkan diri dalam persepektif orang lain. Ia mulai memiliki *world of view* (pandangan dunia) yang didasarkan pada aspek resiprositas (asas memberi dan menerima). Anak juga mulai mengembangkan kesadaran mengenai keadilan. Anak tertarik pada kisah-kisah atau cerita sederhana yang dapat dipahami. Pemahaman atau pengertian mereka masih bersifat harafiah (literal) dan sering kali, pandangannya terhadap yang baik dan yang jahat sangat sempit. Demikian juga pandangannya tentang keadilan. Imanya sering diekspresikan dalam ungkapan : orang yang baik menerima berkat Tuhan, sementara orang yang jahat dihukum oleh Tuhan.

Karakteristik jenjang anak kecil 3 sekolah minggu di Gereja Protestan Maluku ini tidak jauh berbeda dengan karakter anak usia 9 tahun

pada umumnya. Tetapi Sekolah Minggu di Gereja Protestan Maluku memiliki sebuah tantangan besar, yaitu memperkenalkan nilai-nilai kristiani yang membentuk karakter dan perilaku yang baik dan benar sesuai ajaran firman Tuhan dengan melihat karakteristik anak zaman sekarang yang juga telah dipengaruhi oleh teknologi dan media. Menurut Kristianto (2006), secara spiritual, anak-anak pada jenjang anak kecil 3 ini, mereka siap diajari ajaran keselamatan dengan lebih lengkap. Dengan bimbingan yang benar, mereka mampu menyelidiki dan mencari sendiri kebenaran-kebenaran yang dinyatakan oleh Alkitab. Mereka dapat membedakan antara yang benar dengan salah dan memiliki nurani yang lembut. Mereka dapat mengambil keputusan untuk menerima Yesus Kristus Tuhan dan melayani Yesus Kristus Tuhan. Pengembangan video animasi untuk materi pembelajaran karakter bersaksi di sekolah minggu ini, memperhatikan karakteristik jenjang anak kecil 3 sekolah minggu tersebut.

### 3. Metode Penelitian Dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah R & D (*Research and Development*), sedangkan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model ASSURE. Ada enam langkah dalam model pengembangan ini

yaitu (1) *Analyze Learners* (Analisis Pebelajar), (2) *States Objectives* (Menyatakan Tujuan), (3) *Select Methods, Media, and Materials* (Memilih strategi, media, teknologi dan materi), (4) *Utilize Media and Materials* (Penggunaan media, teknologi, dan materi), (5) *Require Learner Participation* (Mengharuskan partisipasi pebelajar), (6) *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan perbaikan).

Setelah video dikembangkan maka video ini akan diujikan melalui 2 tahap yaitu (1) uji validasi, (2) uji produk. Uji validasi melibatkan 3 para ahli yaitu ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Uji coba produk terdiri dari 3 tahap yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Uji coba produk dilakukan kepada jenjang anak kecil 3 pada sekolah minggu Jemaat GPM Klasis Kota Jemaat Bethania, dan Jemaat GPM Kota Jemaat Ebenhaezer. Uji coba perorangan terdiri dari 5 orang anak di jenjang anak kecil 3 Jemaat GPM Bethania, Uji coba kelompok kecil terdiri dari 12 orang anak di jenjang anak kecil 3 Jemaat GPM Bethania, dan uji coba lapangan terdiri dari 26 orang anak di jenjang anak kecil 3 Jemaat GPM Ebenhaezer.

Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian dan pengembangan ini berupa lembaran validasi, angket penilaian dan catatan lapangan. Lembaran validasi digunakan untuk mengumpulkan data dari ahli media, ahli desain, dan ahli

materi. Angket penilaian digunakan untuk mengumpulkan data anak pada jenjang anak kecil 3 Selanjutnya, catatan lapangan digunakan untuk mencatat situasi lapangan saat uji coba penggunaan video animasi pembelajaran pada sekolah minggu. Teknik Analisis dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif dengan cara menganalisis data kualitatif berupa data verbal yang diperoleh dengan wawancara, catatan tertulis berupa komentar, saran, dan masukan yang tertulis pada angket penilaian. Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli dan hasil test uji coba lapangan. Hasil uji coba produk ditabulasikan untuk mengklasifikasikan bagaimana video animasi pembelajaran dapat layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah minggu.

#### 1. Rumus data per item :

$$P = \left( \frac{X}{X1} \times 100\% \right)$$

Keterangan :

P = Presentase (%)

X = jumlah skor jawaban seluruh responden dalam satu item

X1 = jumlah skor ideal dalam satu item

#### 2. Rumus untuk mengelola data secara keseluruhan item adalah :

$$P = \left( \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\% \right)$$

Keterangan :

P = Presentase (%)

$\Sigma X$  = Jumlah keseluruhan skor jawaban responden

$\Sigma X_1$  = Jumlah keseluruhan skor ideal

Setelah didapatkan hasil dari data yang diolah diatas hasil tersebut di konversikan dengan kriteria kelayakan sebagai berikut :

**Tabel 1 Kriteria Kelayakan Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Berbasis Animasi untuk Anak Sekolah Minggu**

No	Rentangan	Kriteria	Kualifikasi
1	81%-100%	Sangat Baik	Sangat Layak
2	61%-80%	Baik	Layak
3	41%-60%	Cukup	Cukup Layak
4	21%-40%	Kurang	Kurang Layak
5	0%-20%	Sangat Kurang	Tidak Layak

Sumber : (Riduwan, 2012)

#### 4. Hasil Penelitian Dan Pengembangan

Hasil Penelitian dan pengembangan video animasi untuk materi pembelajaran karakter bersaksi di sekolah minggu yaitu :

##### 1. Analisis Pebelajar

###### A. Karakteristik Umum

Karakteristik anak-anak sekolah minggu jenjang anak kecil 3, anak-anak sudah bisa membedakan mana yang baik dan mana yang salah. Tetapi mereka masih cenderung memiliki sifat yang kurang baik, seperti kurang taat, suka membalas kejahatan dengan kejahatan, suka bertengkar, suka

mengucapkan kata-kata kotor atau makian, berbohong. Hal ini di pengaruhi juga oleh lingkungan sekitar, dimana kehidupan orang Maluku cenderung keras dan kasar, terkadang sebuah masalah diselesaikan dengan cara pertengkaran yang akhirnya sikap ini juga berdampak pada anak-anak. Sedangkan dalam proses pembelajaran anak-anak pada jenjang anak kecil 3, mereka cenderung tidak bisa diam, tetapi masih takut menjawab ketika ditanya atau takut ketika diminta untuk berbicara di depan, dan terkadang mereka masih sulit untuk berkonsentrasi.

###### B. Kemampuan Awal

Anak-anak sekolah minggu jenjang anak kecil 3, mereka sudah mampu menyelediki dan mencari tentang kebenaran-kebenaran yang dinyatakan oleh Alkitab. Pengajaran untuk bisa menjadi saksi Yesus Kristus Tuhan, menyatakan kebenaran ditengah tantangan dan ancaman telah diajarkan, tidak berbohong sudah diajarkan di sekolah minggu melalui materi Kuasa Injil yang bersaksi . Karakter bersaksi merupakan karakter yang Yesus Kristus Tuhan berikan bagi setiap Anak yang memintanya.

### C. Gaya Belajar

Tidak dapat dipungkiri bahwa gaya belajar anak zaman sekarang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Hal ini pun terlihat pada gaya belajar anak-anak sekolah minggu. Jika para pengajar sekolah minggu mengajar tanpa menggunakan media dan metodenya hanya sekedar ceramah, maka anak-anak sekolah minggu cenderung tidak fokus, bosan, dan akhirnya tidak memperhatikan pengajar sekolah minggu. Tetapi jika para pengajar sekolah mengajar dengan menggunakan media, serta metode mengajar yang digunakan bukan hanya sekedar ceramah, seperti contoh adanya permainan anak-anak akan cenderung fokus, tertarik, dan mudah memahami.

### 2. Menyatakan Tujuan

Materi ajar tentang bersaksi merupakan materi ajar sekolah minggu jenjang anak kecil 3 yang terdapat di dalam pokok sajian firman, dan ada di dalam 1 pokok bahasan yaitu pokok bahasan kedua tentang kuasa injil Yesus Kristus Tuhan, dengan sub pokok bahasan yang terdapat pada poin 2.3. Kuasa injil yang bersaksi. Sehingga tujuan umum dan tujuan khusus materi bersaksi yaitu dapat dirumuskan sebagai berikut :

**Tabel 2 Tujuan Umum dan Tujuan khusus Materi Karakter Bersaksi**

Poluk Bahasan : 2. Kuasa Injil Yesus Kristus Tuhan	
Sub Pokok Bahasan : 2.3. Kuasa Injil Yang Bersaksi	
Bahan Bacaan : Yohanes 9 : 24-40	
Tujuan Umum	Tujuan khusus
2. Anak mampu menyatakan kuasa injil Yesus Kristus Tuhan dalam kehidupan sehari-hari	1.3.1 Anak dapat menjelaskan arti kata bersaksi 1.3.2 Anak dapat menceritakan kembali cara Yesus menverbutkan orang buta dalam Yohanes 9 : 24-40 1.3.3 Anak dapat menjelaskan respons orang-orang yang melihat kesembuhan orang buta 1.3.4 Anak dapat menyebutkan cara bersaksi orang buta yang disembuhkan matanya oleh Tuhan Yesus 1.3.5 Menguraikan ciri-ciri orang yang memiliki karakter berani bersaksi tentang kuasa Injil Yesus Kristus 1.3.6 Menyebutkan contoh cara bersaksi tentang kuasa Injil Yesus Kristus

### 2. Memilih strategi, media, teknologi dan materi

#### A. Strategi

Strategi yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan media video animasi ini yaitu *cooperative learning*. Strategi ini digunakan agar anak-anak sekolah minggu dapat berkerja sama di dalam kelompok dan saling mendorong untuk belajar.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan media video ini, anak-anak sekolah minggu setelah menonton video yang ditayangkan maka anak-anak secara berkelompok akan melakukan aktifitas-aktifitas sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Hal ini digunakan agar mendorong setiap individu anak-anak sekolah minggu agar saling membantu, saling menghargai memberikan kontribusi, dan saling memotivasi untuk keberhasilan kelompok, karena sifat-sifat seperti itu

merupakan salah satu sifat yang dibutuhkan untuk dapat mengerti tentang materi karakter bersaksi

### **B. Media**

Media yang di pilih dalam pembelajaran ini yaitu media audio-visual berupa video animasi. Media ini dipilih karena melihat karakteristik dan gaya belajar anak sekolah minggu GPM khususnya jenjang anak kecil 3 atau anak yang berusia 9 tahun. Mereka adalah anak-anak yang berkembang dengan teknologi yang sudah semakin canggih sehingga juga mempengaruhi gaya belajar mereka, tetapi di lain sisi mereka juga anak-anak yang terkadang masih sulit untuk berkonsentrasi, sehingga di perlukan sebuah media dalam membantu pembelajaran untuk membuat mereka dapat tertarik memperhatikan dan mengikuti pembelajaran. Selain media utama yaitu video animasi yang digunakan ada juga beberapa media permainan yang digunakan untuk merefleksikan materi yang telah diajarkan melalui video tersebut.

### **C. Materi**

Materi yang dipilih dalam video pembelajaran ini yaitu materi yang sesuai dengan bahan ajar yang digunakan di

sekolah minggu khususnya materi jenjang anak kecil 3 yaitu materi tentang karakter khususnya karakter bersaksi. Materi ini dipilih juga dengan melihat karakteristik anak-anak di Maluku yang kurang taat, terkadang suka membalas kejahatan dengan kejahatan, dan suka bertengkar, suka berbohong, dan suka mengucapkan kata-kata kotor atau makian. Melalui materi ini maka anak dari kecil diajarkan tentang bagaimana menjadi saksi Yesus Kristus Tuhan.

### **3. Penggunaan media, teknologi, dan materi**

#### **A. Tinjauan Teknologi, media, dan material.**

Hal – Hal yang dilakukan pada bagian ini yaitu meliputi (1) membuat storyboard untuk alur cerita yang akan disampaikan pada video animasi agar isi pada video sesuai dengan tujuan umum dan tujuan khusus yang telah dibuat. (2) Mendesain gambar animasi, dan narasi yang mudah untuk dimengerti oleh anak – anak dan menarik untuk ditampilkan di dalam video

**Tabel 3**  
**Sistematika isi video**  
**pembelajaran karakter**  
**bersaksi berbasis animasi**  
**untuk anak sekolah**  
**Minggu**

Seri	Paru		
	Pertama (1)	Kedua (2)	Ketiga (3)
Bersaksi	<p>Paru pertama pada seri bersaksi akan menjelaskan tentang Pembinaan materi karakter bersaksi Cerita Alkitab tentang "Yesus Menverubuhkan Orang Buta"</p>	<p>Paru kedua pada seri bersaksi akan menjelaskan tentang kisah bersaksi Ciri-Ciri orang yang ingin menjadi saksi Yesus Alasannya mengapa anak harus memiliki karakter bersaksi Sifat-sifat anak-anak yang memiliki karakter bersaksi Selain itu pada part ini bersaksi petunjuk untuk anak-anak mengenai akhlak yang terkait dengan karakter bersaksi</p>	<p>Paru ketiga pada seri bersaksi akan berisikan tentang Pesan Tuhan terkait dengan karakter bersaksi Doa yang akan dibacakan bersama oleh anak-anak sekolah minggu</p>

### B. Menyiapkan, teknologi, media, dan material

Hal-Hal yang dilakukan pada bagian ini yaitu (1) Menggabungkan semua gambar animasi, dan narasi sesuai *story-board* yang telah dibuat, sehingga menjadi sebuah video animasi (2) Membuat sebuah buku petunjuk pemanfaatan video animasi yang dapat digunakan oleh para pengajar sekolah minggu untuk mengetahui cara penggunaan media, dan apa saja langkah-langkah yang dilakukan ketika menyampaikan materi (3) Membuat sebuah buku lembar kerja anak, agar anak dapat menulis hasil refleksi terhadap aktifitas yang dibuat disetiap materi.

### C. Menyiapkan Lingkungan

Proses pembelajaran untuk setiap materi akan berlangsung

di dalam kelas atau pada jenjang anak kecil 3. Di dalam kelas sudah tersedia LCD Proyektor, Layar LCD, laptop, dan *speaker*, sebagai alat pendukung untuk pemutaran video.

### D. Mempersiapkan Para Pebelajar

Hal-hal yang dilakukan pada bagian ini yaitu (1) Para pengajar sekolah minggu memperkenalkan materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan pada saat itu. (2) Para pengajar sekolah minggu membentuk anak-anak menjadi beberapa kelompok dan membagikan buku lembar kerja anak yang akan digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung pada awal.

### E. Menyediakan Pengalaman Belajar

Hal-hal yang dilakukan pada bagian ini yaitu (1) Para pengajar sekolah minggu memberikan kegiatan apresepasi atau kegiatan awal (2) Pemberian aktifitas untuk anak-anak sekolah minggu disetiap materi pengajaran setelah menonton video (3) Anak-Anak berdiskusi dan menuliskan hasil refleksi untuk setiap aktifitas yang dilakukan pada setiap materi pengajaran (4) Pemberian umpan balik dari pengajar sekolah minggu.

#### 4. Mengharuskan partisipasi pebelajar

Hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu, mengajak anak-anak sekolah untuk berpartisipasi melalui aktifitas secara berkelompok maupun individu. Aktifitas berkelompok yaitu (1) anak sekolah minggu dibagi menjadi beberapa kelompok (2) anak sekolah minggu sama-sama berdiskusi tentang makna permainan yang telah mereka mainkan dan dikaitkan dengan materi yang baru diajarkan dan video yang telah ditonton (3) anak sekolah minggu menuliskan hasil diskusi mereka kedalam lembar kerja anak (4) anak sekolah minggu menyampaikan hasil diskusi yang telah ditulis pada lembar kerja anak. Aktifitas individu yaitu anak-anak diajak untuk sama-sama melakukan kegiatan awal atau apersepsi yang diberikan oleh pengasuh yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Selain itu juga anak-anak pun diminta untuk mengisi soal-soal latihan pada setiap materi yang diberikan oleh para pengajar sekolah minggu.

#### 5. Evaluasi dan perbaikan.

##### A. Evaluasi Media dan Metode

Berdasarkan angket yang telah diisi oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain, dan ahli media, serta angket yang telah diisi oleh jenjang anak kecil 3 pada suatu uji perorangan, uji kelompok

kecil, dan uji lapangan terkait video animasi untuk materi karakter bersaksi di sekolah minggu maka diperoleh hasil yaitu :

**Tabel 4**  
**Evaluasi Para Ahli**

Ahli	Presentasi	Kriteria	Kualifikasi
Ahli Materi	84,3 %	Sangat Baik	Sangat Layak
Ahli Desain	89 %	Sangat Baik	Sangat Layak
Ahli Media	97,3 %	Sangat Baik	Sangat Layak

**Tabel 5**  
**Jenjang anak kecil 3**

Uji Produk	Presentasi	Kriteria	Kualifikasi
Uji Perorangan ( 5 Orang Anak )	91,3 %	Sangat Baik	Sangat Layak
Uji Kelompok Kecil (12 Orang Anak )	93,72 %	Sangat Baik	Sangat Layak
Uji Lapangan (26 Orang)	96,92 %	Sangat Baik	Sangat Layak

Selain angket diberikan kepada jenjang anak kecil 3, peneliti juga memberikan angket kepada para pengajar sekolah minggu untuk menilai video pembelajaran yang dikembangkan. Angket ini diberikan kepada para pengajar sekolah minggu dilihat dari intensitas kehadiran pengasuh pada saat proses pembelajaran di sekolah minggu dengan menggunakan video pembelajaran yang dikembangkan ini.

**Tabel 6**  
**Para Pengajar Sekolah**  
**Minggu**

Uji Produk	Presentasi	Kriteria	Kualifikasi
Pengajar Sekolah Minggu (8 Orang)	95,25 %	Sangat Baik	Sangat Layak

Hasil Presentasi pada setiap tabel diperoleh dari hasil pengisian angket dan kemudian di hitung menggunakan rumus untuk mengelola data secara keseluruhan item angket, setelah itu hasil presentasi di konversikan dengan kriteria kelayakan. Rumus dan kriteria kelayakan sesuai dengan yang sudah ditulis pada bagian metode penelitian pada jurnal ini.

Dilihat dari hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa video animasi untuk materi pembelajaran karakter bersaksi di sekolah minggu baik dan layak digunakan pada proses pembelajaran di sekolah minggu khususnya jenjang anak kecil 3

### **B. Evaluasi Penilaian pencapaian belajar jenjang anak kecil 3**

Pada proses pembelajaran di sekolah minggu Klasis Kota Ambon, tidak terdapat sebuah ketentuan nilai KKM untuk menilai hasil belajar anak apakah tuntas atukah tidak seperti yang terdapat pada proses pembelajaran di sekolah formal.

Karena pada dasarnya proses pembelajaran yang terjadi di sekolah minggu bertujuan untuk mendidik dan mendewasakan anak dan remaja GPM untuk memiliki karakter seperti yang diinginkan oleh Yesus Kristus Tuhan dan menanamkan kemampuan intelektual sesuai kebenaran firman Tuhan. Sehingga untuk mengukur hasil belajar anak dilihat melalui ketercapaian-ketercapaian tujuan khusus pada setiap pembelajaran melalui aktifitas-aktifitas yang diberikan oleh pengajar sekolah minggu, seperti diskusi bersama, hasil tes lisan dan hasil tes tertulis yang dibuat oleh pengajar sekolah minggu, dan juga catatan orang tua anak-anak. Dari hal-hal tersebut maka diperoleh hasil yaitu anak-anak memiliki nilai kognitif yang baik untuk setiap materi yang diajarkan dan anak mempraktekkan karakter bersaksi yang diajarkan di sekolah minggu, meskipun masih ada beberapa kenakalan-kenakalan yang mereka buat, mereka berusaha untuk selalu taat kepada orang tua, menghargai saudara bahkan orang lain, tidak bersungut-bersungut, mau menolong, berusaha untuk tidak bertengkar dengan orang lain, berusaha untuk tidak mengucapkan kata-kata kotor atau makian, dan berusaha untuk jujur. Berdasarkan hasil-hasil tersebut peng-

gunaan media video animasi untuk materi pembelajaran karakter bersaksi dapat disimpulkan bahwa layak digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya kepada jenjang anak kecil 3.

### C. Perbaikan

Perbaikan video ini dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Berdasarkan uji coba para ahli, uji produk perorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan dapat dikatakan bahwa video animasi layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran di sekolah minggu khususnya untuk jenjang anak kecil 3 pada materi karakter bersaksi.

Pada uji lapangan pendapat dari para pengajar sekolah minggu yaitu, video ini juga layak digunakan, baik dan menarik untuk anak-anak dalam belajar, membantu anak memahami materi, dan membantu pengajar sekolah minggu dalam memberikan materi.

### KESIMPULAN

Berdasarkan pada pada hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa video animasi untuk materi pembelajaran karakter bersaksi di sekolah minggu sangat baik dan layak untuk

membantu jenjang anak kecil 3 dalam memahami materi yang diajarkan. Tetap ada beberapa aspek yang perlu dilihat lagi pada pengembangan video ini yaitu pertama video ini hendaknya dikembangkan lebih baik dan teliti lagi sehingga dapat memberikan hasil yang lebih baik lagi serta mengkaji lebih dalam pada saat pemilihan materi dan pemilihan software yang digunakan. Kedua, menambah gambar-gambar animasi yang lebih menarik lagi, serta musik pengiring ditambah dengan lagu – lagu sekolah minggu dan ketiga daya tarik dan kekonkritan dapat ditingkatkan dengan menggunakan foto asli atau gambar asli.

### DAFTAR RUJUKAN

- Degeng, I N. S. 2013. *Ilmu Pembelajaran : Klasifikasi Variabel Untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Kalam Hidup.
- Isminiati, C. 2010. *Pengembangan dan Pemanfaatan Media Video Instruksional Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran Edisi Khusus* 2012, (online), (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr.%20Christina%20Ismaniati,%20M.Pd./Pengembangan%20dan%20pemanfaatan%20media%20video%20instruksional>)

- %20untuk%20meningkatkan%20kualitas%20pembelajara n.pdf), diakses 26 Oktober 2016.
- Laheba, N. 2007. *Guruku Sahabatku : Panduan Mengajar Kreatif Untuk Guru Sekolah Minggu*. Yogyakarta: Andi.
- Lickona, T. 1991. *Education For Character*. Terjemahan J. A. Wamaungo. 2012. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lickona, T. 1993. The Return Of Character Education. *Education Leadership Journal*; November 1993. Volume 51(3): 8-11.
- Lickona, T. 1999. Religion and Character Education. *Phi Delta Kappan Journal*; September 1999. Volume 81(1): 21-27.
- Lickona, T. 2004. *Character Matters*. Terjemahan J. A. Wamaungo, J. A. Virtues. 2012. Jakarta: Bumi Aksara.
- Marliani, R. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mccrindle.2016. *Generation Z*, (online), (<http://generationz.com.au/>), diakses 12 September 2016
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Riduwan, M. 2012. *Dasar – Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, C. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Univeristas Pendidikan Indonesia.
- Rusman, K.D. & Riyana, C. 2012. *Pembelajaran Berbasisi Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Schmeck, R. R. 1988. *Learning Strategies and Learning Style*. New York: Springer.
- Semiawan, C. R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Indeks.
- Seels, B.B. & Richey, R.C. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta. Kerjasama IPTPI LPTK UNJ.
- Setyosari, P., & Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Sidjabat, B. 2011. *Membangun Pribadi Unggul : Suatu Pendekatan Teologis terhadap pendidikan karakter*. Yogyakarta: Andi.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. 2008. *Instructional Teknologi & Media For Learning* ( Kesembilan ed.). Terjemahan A. Rahman. 2011. Jakarta: Kencana.
- Sumiyatiningsih, D. 2006. *Mengajar Dengan Kreatif & Menarik : Buku Pegangan Untuk Mengajar Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta: Andi.
- Suparno, P. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.

- Susilana, R., & Riyana, C.2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Watz. M. 2011. *An Historical Analysis of Character Education*. *Journal of Inquiry & Action in Education*. Volume 4 (2): 34 – 53.
- Wright, J. A. 2005. *Animation Writing and Development : From Script Development to Pitch*. USA: Focal Press.
- Alkitab Terjemahan Baru*. 2009. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia
- GPM, *Tata Pelayanan Anak – Remaja dan Katekisasi Gereja Protestan Maluku tahun 2010 – 2015*